



## **Ejercicio 1 - Crear Baraja Española**

Se desea realizar un método que a partir de las tres listas que se van a mostrar a continuación, devuelva una lista de diccionario de cartas. Las listas que toma como partida son:

```
tipo = [1,2,3,4,5,6,7, Sota, Caballo, Rey] (Cadenas)  
palos= ["Oro", "Basto", "Copa", "Espadas"]
```

El diccionario que compondría la carta sería el siguiente:

```
carta = {  
    tipo: "1",  
    palo: "Oro",  
    valor: 0.0  
}
```

Se tiene que devolver una lista de diccionarios, con todas las cartas de los 4 palos de la baraja.



## Ejercicio 2 - Barajar

Se desea realizar un método que reciba una lista de diccionarios de cartas y ponga las cartas en posiciones aleatorias, simulando la acción de barajar. El método también devuelve una lista de diccionarios con las cartas barajadas.

## Ejercicio 3 - Repartir cartas

Se desea realizar un método que simule la acción de repartir. Para ello el método recibe tres parámetros:

- **num\_jugadores** (int)
- **num\_cartas\_por\_jugador** (int)
- **baraja** (list[diccionario])

El método debe devolver tantas listas como jugadores, y cada lista con el número de cartas por jugador, sin repetir ninguna carta entre los jugadores. Además nada más empezar el método hay que comprobar que el número de jugadores y las cartas que toca a cada jugador, no supere el tamaño de la baraja. En el caso de no cumplirse la condición el método devolverá un mensaje diciendo “Número de jugadores y cartas no válido”.